SNSP-ST-NOE-2

Nintendo®

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hinweis: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch!

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die **Super Tennis*** Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALTSVERZEICHNIS

DIE CONTROLLER-FUNKTIONEN 2
SPIELMÖGLICHKEITEN (EINZEL, DOPPEL, TURNIER-MODUS) 3
DAS SPIELT BEGINNT 5
TENNISREGELN 8
SERVICE UND SCHLÄGE 11
DER TURNIER-MODUS 15
SPIELERKÖNNEN 19
KURZBIOGRAPHIE DER SPIELER 22

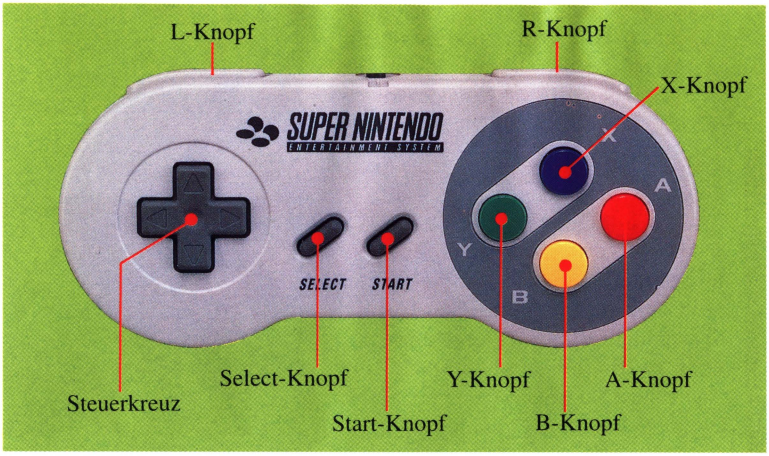
TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
★©1991 Tokyo Shoseki, © 1992 NiNtendo Co., Ltd.

Die Controller-Funktionen

Auf den folgenden Seiten findest Du detaillierte Informationen zu diesem Spiel.

- Ein Spieler: Den **Controller** an die Anschlußbuchse 1 an der Vorderseite der Super Nintendo Konsole anschließen.
- Zwei Spieler: Zwei **Controller** an den Anschlußbuchsen anschließen.

Hinweis: Nur der mit Anschlußbuchse 1 verbundene Controller verfügt über die Funktionen des **Select**- und **Startknopfes**.



Steuerkreuz

- Bewegt die Spieler.
- Beeinflußt die Flugrichtung des Balls

A-Knopf

- Den Ball beim Service hochwerfen
- Langsamer Service
- Leichter Volley

Y-Knopf

- Lob

L-Knopf

- Linksdrall

Start-Knopf

- Vor dem Service drücken zum Einsehen des Punktestands/Bildschirm-Aufbau

Select-Knopf

- Vor dem Service drücken zum Einsehen des Gesamtstandes/Datenbildschirm

B-Knopf

- Den Ball zum Aufschlag hochwerfen
- Schneller Service
- Volley (hart und flach)

(Der am häufigsten benutzte Knopf)

X-Knopf

- Top Spin

R-Knopf

- Rechtsdrall

Spielmöglichkeiten

Einführung

Bei Super Tennis kannst Du unter einer Vielzahl von unterschiedlichen und spannenden Spielmöglichkeiten wählen. 20 großartige Spieler, jeder mit realistischen und für ihn typischen Eigenschaften ausgestattet, stehen zur Auswahl. 30 schwierige Gegner fordern Dich jeweils bei den Damen und Herren im Turnier-Modus heraus. Oder spiele mit, oder gegen einen Freund, ein aufregendes Match im Einzel- oder Doppel-Modus.

Einzel (Singles)

Folgende Möglichkeiten gibt es im Einzelspiel-Modus:

- **1P vs Comp - Spieler gegen Computer**

In diesem Modus kann ein Spieler gegen den Computer spielen. Du kannst den Spieler und den Gegner bestimmen.

- **1P vs 2P - Spieler gegen Spieler**

Hier kannst Du gegen einen Freund spielen. Ihr könnt beide Eure Lieblingsspieler auf das Spielfeld schicken.

Doppel (Doubles)

Folgende Möglichkeiten gibt es im Doppelspiel-Modus:

- **1P + 2P vs Com - Spieler 1 und 2 gegen ein Computer-Team**

Zu zweit spielt Ihr gegen den Computer.

- **1P vs Com - 1 Spieler + Computer-Mitspieler gegen Computer-Team**

Ein Spieler spielt zusammen mit einem Computer-Spieler gegen den Computer.

- **1P vs 2P - Spieler 1 + Computer-Mitspieler gegen Spieler 2 + Computer-Mitspieler**

Spieler 1 und Spieler 2 spielen jeweils mit einem Computer-Mitspieler gegeneinander.

Merke: Du kannst jeden Spieler mit oder gegen einen anderen Spieler aus der Rangliste spielen lassen. Auch können Männer und Frauen mit- und gegeneinander spielen.

Turnier-Modus (Circuit)

Suche Dir einen der 20 Profispieler der Turnierrunde aus und reise mit ihm um die Welt zu den großen Turnieren. Suchst Du Dir eine Spielerin aus, so spielst Du in den Damen-Turnieren. Suchst Du Dir einen Spieler aus, spielst Du bei den Herren. Da die Turniere bei den Herren schwieriger zu gewinnen sind als bei den Damen, sollten Anfänger zuerst an den Turnieren bei den Damen teilnehmen.

Das Spiel beginnt

Benutze das **Steuerkreuz**, um den Einzel- oder Doppel-Modus anzuwählen und bestätige Deine Wahl mit dem **B-Knopf** (verwende den **Y-Knopf**, um Deine Wahl rückgängig zu machen). Anschließend kannst Du Dir den Spieler aussuchen, sowie die Anzahl der Sätze, die ein Match haben soll und die Bodenbeschaffenheit. Informationen zu dem Turnier-Modus findest Du auf Seite 18.

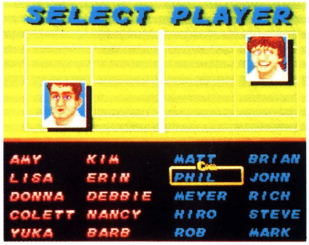
Wähle Deinen Spieler

Du kannst Dir unter 10 Damen- und 10 Herrenspielern einen aussuchen. Nähere Informationen zu den einzelnen Spielern findest ab Seite 23 in den Kurzbiographien.

EINZEL

1P vs Com - Such zuerst Deinen Spieler aus und wähle dann Deinen Computer-Gegner.

1P vs 2P - Zuerst sucht Spieler 1 sich einen Spieler mit Controller 1 aus, dann wählt Spieler 2 seinen Spieler mit Controller 2 an.



DOPPEL

Doppel
1P+2P vs Com - Spieler 1 sucht sich seinen Spieler aus, anschließend wählt Spieler 2. Danach werden die Computer-Gegner mit Controller 1 bestimmt.

1P vs Com - Spieler 1 sucht sich seinen Computer-Mitspieler und anschließend zwei Computer-Gegner aus.

1P vs 2P - Spieler 1 sucht sich seinen Computer-Mitspieler mit Controller 1 aus. Dann sucht sich Spieler 2 seinen Mitspieler mit Controller 2 aus.

Wahl der Spiellänge

Du kannst wählen, ob das Match über 1, 3 oder 5 Sätze gehen soll. Bei einem Match über 3 Sätze, mußt Du zuerst 2 Sätze gewinnen, um als Sieger vom Platz zu gehen. Bei einem Match über 5 Sätze sind es drei Gewinnsätze.

Wahl des Spielfeldbelags

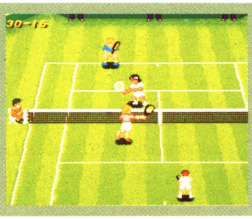
Du kannst den Spielfeldbelag selbst bestimmen.

HARTPLATZ

Der Belag des Platzes ist aus Beton. Auf diesem Untergrund läßt es sich am leichtesten spielen. Der Ball springt hier höher als auf den anderen Belägen.

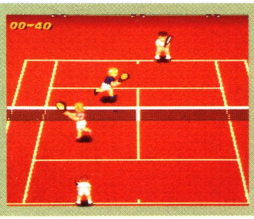
RASENPLATZ

Der Boden des Spielfeldes besteht aus Gras. Der Ball springt auf diesem Belag nicht so hoch ab.



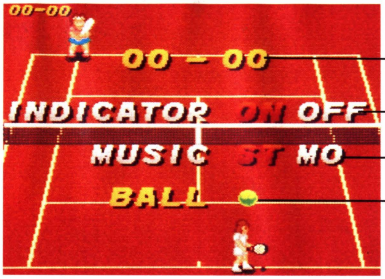
ASCHENPLATZ

Auf diesem Belag verliert der Ball nach dem Aufspringen an Geschwindigkeit. Man braucht schon etwas Übung, um auf diesem Belag gut spielen zu können.



SPIELSTAND UND OPTIONEN

Bevor Du aufschlägst, kannst Du mit dem **Start-Knopf** den Spielstand- und Optionen-Bildschirm anwählen. Die in gelb erscheinenden Zahlen sind die Optionen, die Du verändern kannst. Drücke rechts oder links auf dem **Steuerkreuz**, um die Option zu verändern. Um weitere Optionen anzuwählen, drücke oben oder unten auf dem **Steuerkreuz**.



SPIELSTAND
SPIELSTAND-INDIKATOR
MUSIK
BALL

● SPIELSTAND

Hier wird auf der linken Seite der Spielstand des Aufschlägers angezeigt.

● SPIELSTAND-INDIKATOR

Der Spielstand wird während des Matches in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Diese Option kann ein- oder ausgeschaltet werden.

● MUSIK

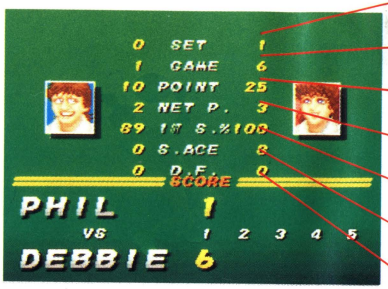
Hier kann zwischen Mono (MO) und Stereo (ST) gewählt werden.

● BALL

Du kannst die Farbe des Balls unter vier verschiedenen Farben auswählen. Suche die Farbe aus, die den besten Kontrast zum Spielfeldbelag darstellt.

SPIELSTAND- UND DATEN-BILDSCHIRM

Bevor Du aufschlägst, kannst Du mit dem Select-Knopf den Spielstand und die Spielstatistik abrufen.



GEWONNENE SÄTZE

GEWONNENE SPIELE

GEWONNENE PUNKTE

NETZPUNKTE

ERSTE AUFSCHLÄGE %

ASSE

DOPPELFEHLER

● GEWONNENE SÄTZE

Zeigt die Anzahl der gewonnenen Sätze im laufenden Match an.

● GEWONNENE SPIELE

Zeigt die Anzahl der gewonnenen Spiele im laufenden Match an.

● GEWONNENE PUNKTE

Zeigt die Anzahl der gewonnenen Punkte im laufenden Match an.

● NETZPUNKTE

Anzahl, der am Netz gewonnenen Punkte.

● ERSTER AUFSCHLAG

Prozentsatz der erfolgreich durchgebrachten ersten Aufschläge.

● ASSE

Anzahl der nicht zurückgeschlagenen Aufschläge oder Asse.

● DOPPELFEHLER

Anzahl der Doppelfehler.

Diese Daten werden auch nach jedem Spiel und am Ende eines Matches auf dem Bildschirm gezeigt.

Tennisregeln

WIE MAN EINEN PUNKT GEWINNT

Du gewinnst einen Punkt, wenn Dein Gegner:

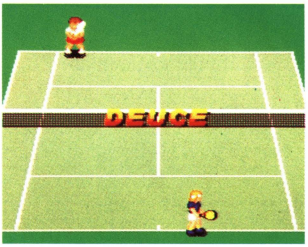
1. den Ball nicht in Deine Spielfeldhälfte schlagen kann, bevor der Ball zweimal auf seiner Seite aufspringt.
2. einen Doppelfehler beim Service macht.
3. den Ball nicht innerhalb der Begrenzungslinien Deiner Spielfeldhälfte plazieren kann.

WIE MAN EIN SPIEL GEWINNT

Punktezählung beim Tennis

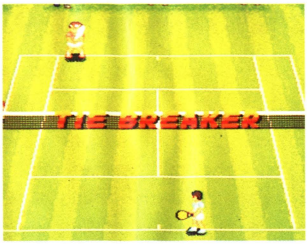
Kein Punktgewinn	Love(0)
Erster Punktgewinn	15
Zweiter Punktgewinn	30
Dritter Punktgewinn	40
Vierter Punktgewinn	Game(Spiel)

Wenn beide Spieler drei Punkte gewinnen konnten (40:40), wird "Deuce"-Einstand gerufen. Für einen Spielgewinn, braucht man dann zwei Punkte, die man hintereinander gewinnt.



WIE MAN DEN SATZ GEWINNT

Ein Satz besteht mindestens aus sechs Spielen. Der Spieler, der als erster sechs Spiele gewinnt, kann den Satz für sich entscheiden. Ist der Spielstand 6:6 ausgeglichen, entscheidet der "Tie-Breaker". Hierbei mußt Du mindestens sieben Punkte gewinnen mit zwei Punkten Vorsprung zum Gegner.

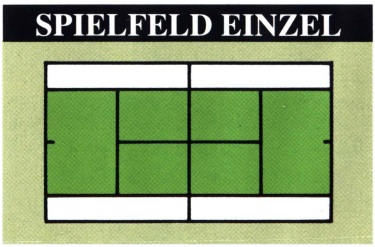


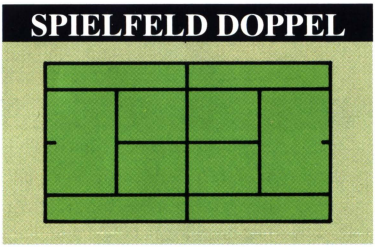
Der Match-Gewinn

Der Spieler, der zuerst zwei Sätze(im 3-Satz-Match) beziehungsweise drei Sätze(im 5-Satz-Match) gewinnt, trägt den Match-Sieg heim.

"IN" UND "AUS"

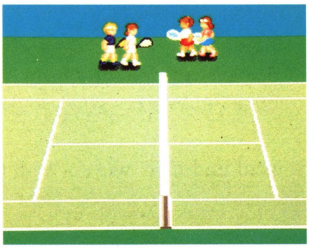
Beim Tennis ist das Spielfeld von Linien begrenzt. Landet der Ball außerhalb dieser Linien, gilt dieser Ball als "aus". Landet der Ball innerhalb oder auf den Linien, wird er "in" gegeben. Den Abbildungen unten kannst Du entnehmen, welche Begrenzungslinien im Einzel- und im Doppel gültig sind. (Alles innerhalb des grünen Feldes ist "in".)





SEITENWECHSEL

Um jedem Spieler die gleichen Chancen zu bieten, werden nach jedem ungeraden Spiel (1, 3, 5...) die Spielfeldseiten gewechselt. Diese Funktion kann mit dem Y-Knopf ausgeschaltet werden.

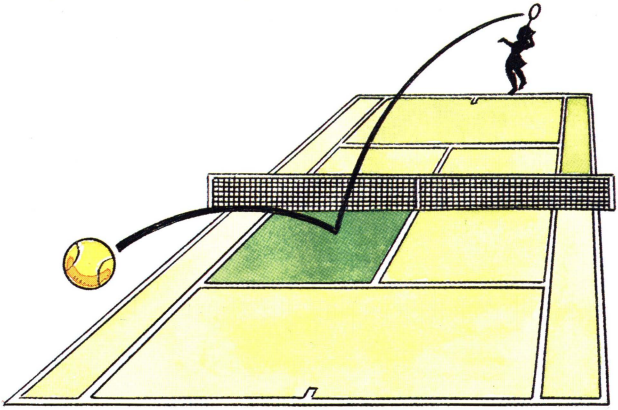


Service und Schläge

DER SERVICE

Ein Super-Service ist ein entscheidender Faktor beim Tennisspiel. Verlierst Du Dein Aufschlagspiel, ist das ein sehr unvorteilhafter Ausgangspunkt, um am Ende als Sieger auf dem Platz zu stehen. Dein Service sollte kraftvoll und genau plaziert sein. Wenn Du das beherrschst, kannst Du gewinnen!

Wie auf dem Bild unten, mußt Du den Ball so schlagen, daß er im schräg gegenüberliegenden Feld des Gegners landet.



FAULT

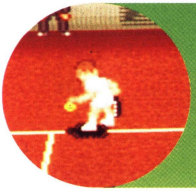
Ein danebengegangener Service wird "Fault" (Fehler) gegeben. Passiert das beim ersten Aufschlag, hast Du eine zweite Chance. Vergibst Du die ebenfalls,wird "Double Fault" (Doppelfehler) gerufen und der Gegner bekommt einen Punkt.

LET

Berührt ein Service das Netz, wird der Ball "Let" gegeben, wenn er danach trotzdem im korrekten Feld landet. Du darfst diesen Service ohne Punktabzug wiederholen.

Sowohl im Einzel wie auch im Doppel gelten dieselben Service-Regeln.

SERVICE-TECHNIK

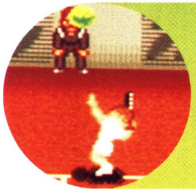


1. STANDPOSITION SUCHEN

Drücke das **Steuerkreuz** nach rechts oder links, um Deine optimale Service-Position an der Grundlinie zu finden. Drücke das **Steuerkreuz** nach unten, um den Ball auftatschen zu lassen.

2. WIRF DEN BALL HOCH

Du kannst den Ball entweder mit dem **A-** oder mit dem **B-Knopf** in die Luft werfen.



3. VISIERE DIE SERVICE-RICHTUNG AN

Benutze das **Steuerkreuz** während der Ball noch in der Luft ist, um so die Richtung vorzugeben, in welche Richtung Dein Ball fliegen soll.

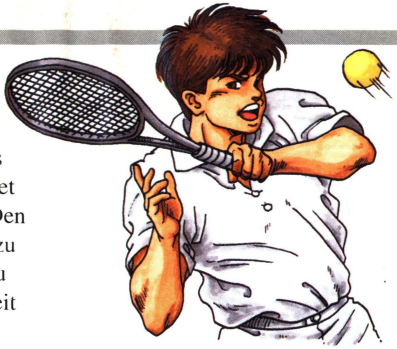
4. SCHLAG DEN BALL

Der **B-Knopf** ermöglicht Dir einen schnellen Aufschlag, der **A-Knopf** einen langsamen. Triffst Du den Ball auf dem höchsten Punkt seiner Flugbahn, wird er weiter fliegen. Schlägst Du den Ball in einer niedrigeren Position, fliegt er nicht so weit.

FÜR FORTGESCHRITTENE

In dem Moment, da Du den Ball schlägst, drücke den **L-** oder den **R-Knopf** ebenso wie den **A-** oder **B-Knopf.** So kannst Du Deinen Service anschneiden. Beherrschst Du diese Technik, wird das eine echte Bereicherung für Deinen Service darstellen.

DIE SCHLÄGE

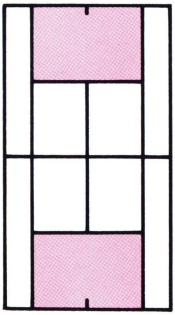


Im Tennis gibt es verschiedene Schlagtechniken, den Ball über das Netz zu bringen. Super Tennis bietet sieben Schlag-Möglichkeiten an. Den richtigen Schlag zur rechten Zeit zu zeigen, hängt nur davon ab, daß Du den richtigen Knopf zur rechten Zeit drückst!

SCHLAGARTEN

Jeder Knopf auf dem Controller ermöglicht Dir einen bestimmten Schlag.

■ Schläge nahe der Grundlinie



A-KNOPF (SLICE)

Das ist ein langsamer Ball mit einem Rückwärts-Spin, der flach auftrifft und wieder abspringt.

B-KNOPF (FLAT)

Hierbei handelt es sich ebenfalls um einen flachen Ball, der allerdings weniger Spin hat als der Slice und über eine normale Geschwindigkeit verfügt.

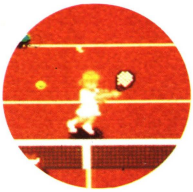
X-KNOPF (TOP SPIN)

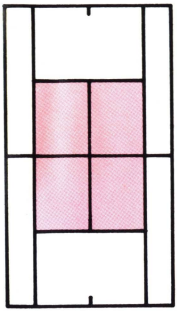
Das ist ein sich schnell drehender Ball, der steil nach oben steigt und plötzlich zu Boden fällt. Das ist der schnellste Return-Schlag, aber es besteht die Gefahr, daß der Gegner mit einem Smash kontert.

Y-KNOPF (LOB)

Steht der Gegner nah am Netz, kann er mit einem Lob ausgetrickst werden. Der Ball fliegt dabei extrem hoch und springt auch hoch wieder ab.

■ Schläge nah am Netz.





A-KNOPF (LEICHTER VOLLEY)

Nimm den Ball früh an und Du schlägst einen leichten Volley.

B-KNOPF (STARKER VOLLEY)

Das ist ein schneller Volley, allerdings schlägst Du diesen Ball, während Du weiter vom Netz entfernt stehst, landet er oft im Netz.
Hinweis: Beide Volleyschläge sind Stop-Bälle, wenn Du sie nach dem ersten Bodenkontakt des Balles ausführst.

X-KNOPF (TOP SPIN)

Der Ball gleicht dem, der von der Grundlinie geschlagen wird.

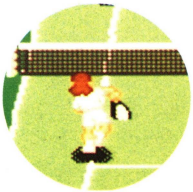
Y-KNOPF (LOB)

Der Ball gleicht dem, der von der Grundlinie geschlagen wird.

SMASH

A-, B-, X- ODER Y-KNOPF

Bekommst Du einen hohen Ball zugespielt und Du stehst genau unter dem Ball, kannst Du ihn gleich in der Luft nehmen und einen Smash schlagen. Je nachdem wie hoch Du den Ball triffst oder wie Dein Timing ist, kann der Schlag auch ganz normal ausfallen.



GEZIELT SCHLAGEN

Der leichteste Weg beim Tennis zu punkten ist, Deinen Ball so zu plazieren, das er in einem ungedeckten Teil des Spielfeldes landet. Versuche deshalb, Deine Bälle genau und gezielt zu plazieren.

■ BENUTZE DAS STEUERKREUZ

Abhängig davon in welche Richtung Du das **Steuerkreuz** drückst, während Du schlägst, landet der Ball in der gegnerischen Hälfte. Sei dabei vorsichtig, damit Dein Ball nicht im Netz landet. Das richtige Timing und die richtige Stellung zum Ball sind das Rezept, um gezielte Schläge ausführen zu können. Beachte auch, daß beim Seitenwechsel die Kontrolle seitenverkehrt funktioniert.
Ziele mit dem **Steuerkreuz**

① Links ✚

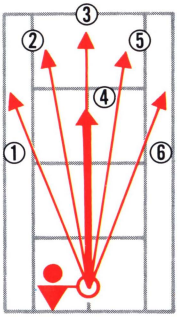
② Links und hoch ✚

③ Hoch ✚

④ Runter ✚

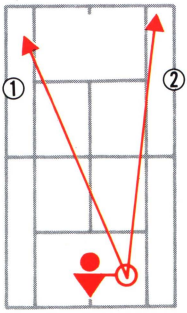
⑤ Rechts und hoch ✚

⑥ Rechts ✚



■ DAS RICHTIGE TIMING

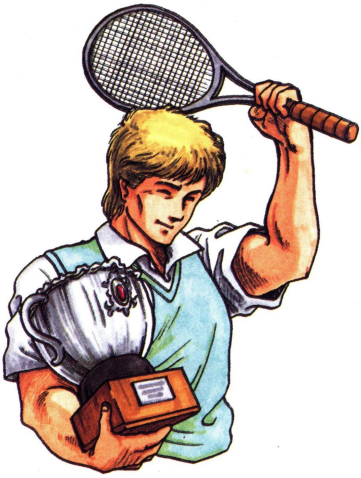
Du kannst die Ballrichtung auch durch das Timing bestimmen, wann Du den Ball schlägst. Soll der Ball cross in der anderen Spielfeldhälfte landen (1), dann nimm den Ball frühzeitig an. Soll der Ball die Linie entlang fliegen (2), dann nimm den Ball später an.



Der Turnier-Modus

Ziel dieser Spielrunde ist es, die Nummer 1 der Weltrangliste zu werden. Im Turnier-Modus spielen jeweils nur männliche Spiele gegen männliche und weibliche gegen weibliche.

DAS WELT-TURNIER



Insgesamt umfaßt diese Runde acht Turniere. Dabei gibt es vier bedeutende (Melbourne, Paris, London, New York) und vier unbedeutendere Turniere (Tokio, Nairobi, Beijing, Rio) zu bestehen. Nimmst Du an den Turnieren teil, erhältst Du Punkte, je nachdem, wie weit Du es in dem Turnier gebracht hast. Nach dem Final-Turnier in New York wird die Jahres-Weltbestenliste aktualisiert. Je nachdem welchen Ranglistenplatz Du einnimmst, erwartet Dich ein entsprechendes Schlußbild. Gewinne den Grand Slam, indem Du alle vier bedeutenden Turniere als Sieger verläßt, und Dich erwartet eine Überraschung!

■ Die Spielliste

Wenn ein Turnier beginnt, kannst Du einen Blick auf die Spielliste werfen. An jedem Turnier nehmen 16 Spieler teil. Du kannst die Ergebnisse jener Spiele sehen, an denen Du nicht beteiligt bist.

■ Die nationale Rangliste

32 Spieler erscheinen auf dieser Liste sowohl beim Herren-, wie auch beim Damen-Welt-Turnier. Einige der Spieler, die hier aufgeführt sind, sind nicht auf dem Player **Select-Bild** aufgeführt. Hierbei handelt es sich um weniger starke Spieler, die leicht zu schlagen sind.

■ Turnier-Punkte

Du bekommst für einen bestimmten Platz, den Du am Ende einnimmst, in einem der bedeutenden Turniere mehr Punkte als in einem der unbedeutenden. Allerdings nehmen an den bedeutenden Turnieren auch sehr viel stärkere Gegner teil, so daß es schwerer ist, sich vorzukämpfen.

BEDEUTENDE TURNIERE

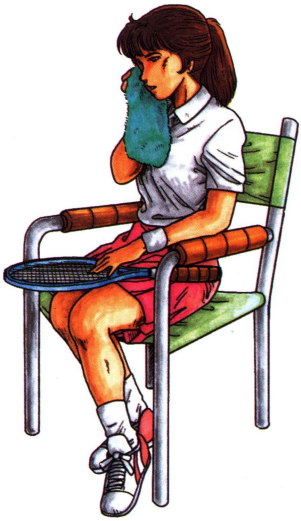
1. Spiel 1-Satz-Match
2. Spiel 1-Satz-Match
Halbfinale..... 3-Satz-Match
Finale 5-Satz-Match

UNBEDEUTENDE TURNIERE

1. Spiel 1-Satz-Spiel
2. Spiel 1-Satz-Spiel
Halbfinale..... 3-Satz-Match
Finale 3-Satz-Match

■ TURNIERE SCHWÄCHEN DEINEN SPIELER

Während Dein Spieler im Turnier immer weiterkommt, wird er müder und verliert seine physischen Kräfte. Verzichtest Du auf die Teilnahme am nächsten Turnier, regeneriert sich Dein Spieler automatisch. Spielst Du dagegen jedes Turnier, dann schickst Du einen müden Spieler ins Geschehen. Du solltest Deine Entscheidung über eine Turnierteilnahme davon abhängig machen, wieviele Punkte Du bereits sammeln konntest und welchen Ranglistenplatz Du einnimmst. Hast Du in einem Turnier viele Punkte gesammelt, dann laß das nächste aus und starte mit frischen Kräften erste wieder im nächsten.



STARTE DEN TURNIER-MODUS

❶ WÄHLE DEINEN SPIELER

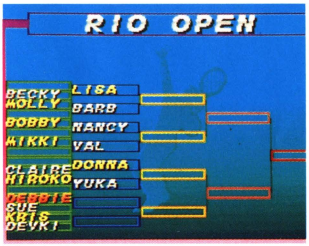
Als erstes wähle auf dem Titelbild **"Circuit"** an, auf dem Mode-Select-Bild **"New".** Nun erscheint das Spieler-Auswahl-Bild (Select Player). Benutze das Steuerkreuz, um Deinen Spieler auszusuchen,und bestätige Deine Wahl mit dem **A-** oder **B-Knopf.**

❷ REGISTRIERE DEINE TURNIERTEILNAHME

Der Ort des ersten Turniers erscheint, sowie welcher Spielfeldbelag Dich dort erwartet. Nun entscheide Dich, ob Du an dem Turnier teilnehmen willst. Wenn ja, drücke einfach den **A-** oder **B-Knopf.** Verzichtest Du auf eine Teilnahme, wähle **"No"** an und bestätige die Wahl.

❸ SPIELLISTE

Der Name Deines Spielers ist rot hervorgehoben auf der Liste. Du siehst die Ergebnisse der Spiele, an denen Du nicht beteiligt bist. Um das Resultat sehen zu können, drücke den **A-** oder **B-Knopf.** Selbst, wenn Du an einem Turnier nicht teilnimmst, wirst Du die Ergebnisse der Spiele sehen. Wenn Dein Spiel dran ist, blinkt der Name Deines Spielers auf.



Fortsetzung

DIE CONTINUE-FUNKTION

Nach Ende jedes Turniers erscheint das Paßwort auf dem Bildschirm - selbst wenn Du an einem Turnier nicht teilgenommen hast. Notiere Dir das Paßwort sorgfältig, damit Du später das Spiel an dieser Stelle fortsetzen kannst.

■ DIE PAßWORT-EINGABE

Bewege den kleinen Spieler mit dem Steuerkreuz zu dem Buchstaben, den Du eingeben möchtest. Er leuchtet nun rot auf. Drücke den **A-** oder **B-Knopf** für die Eingabe. Ist Dein Paßwort komplett eingegeben, gehe zu **"End"** und drücke den **A-** oder **B-Knopf.** Hast Du einen Fehler im Paßwort, erscheint auf dem Bildschirm **"Miss".** Kontrolliere alle Teile des Paßworts und korrigiere sie, bevor Du nochmals **"End"** anwählst.

INFORMATIONEN

■ PUNKT- UND DATEN-ÜBERSICHT

Nach jedem Match erscheint diese Übersicht. Nach den Melbourne Open wird der Ranglistenplatz (① RA) und der Punktestand (② PTS) dieser Übersicht hinzugefügt.

■ RANGLISTE

Nach dem Turnier erscheint das nebenstehende Bild.

Hieraus kannst Du ersehen,

① wieviele Punkte Du im Turnier gewonnen hast.

② welchen Platz Du in der nationalen Rangliste einnimmst. (Mit dem **Steuerkreuz** kannst Du die Liste nach oben und unten rollen.)

③ welche Leistungen Du im Turnier vollbracht hast. (1ST = 1. Match, 2ND = 2. Match, SF = Halbfinale, F = Finale).

Spielerkönnen

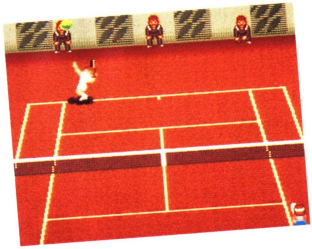
Jeder Spieler und jede Spielerin hat seine oder ihre ganz speziellen Fähigkeiten, was die Ballgeschwindigkeit, die Fußarbeit, Spielintelligenz (Computer kontrolliert) und so weiter angeht. Es gibt 20 verschiedene Fähigkeiten.

BALLGESCHWINDIGKEIT

Um einen kraftvollen Service oder einen starken Return schlagen zu können, braucht man Geschwindigkeit. Kannst Du den Ball schneller über das Netz schicken, hast Du gegenüber dem langsameren Gegner einen Vorteil. Allerdings sind schnelle Schläge schwerer zu kontrollieren. Wähle Dir den Spieler aus, den Du am besten kontrollieren kannst. Die Ballgeschwindigkeit variiert je nach Schlagart.

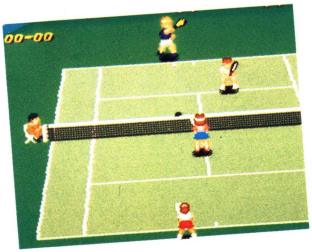
● Service

Ein gekonnter Service ist ungeheuer wichtig, um zu gewinnen. Ist Dein Service schnell und zielsicher, ist das ein entscheidender Vorteil.



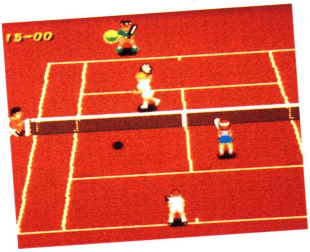
● Schläge

Es gibt einen Unterschied bezüglich der Ballgeschwindigkeit zwischen Vorhand- und Rückhandbällen, selbst wenn sie derselbe Spieler schlägt. Finde Deinen bevorzugten Schlag heraus!



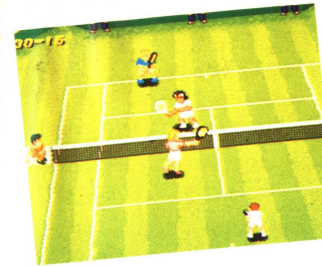
● Lob

Verfügst Du über einen schnellen Lob, ist es vorteilhaft gegen einen Netzspezialisten anzutreten.



● VOLLEY

Für einen Spieler, der bevorzugt am Netz spielt, ist ein schneller Volley besonders wichtig.



FUßARBEIT

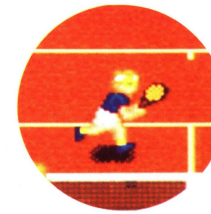
Die Fußarbeit zeigt an, wie schnell und gut Du Dich auf dem Platz bewegst. In manchen Situationen ist dieser Aspekt wichtiger als die Ballgeschwindigkeit.

● VOR UND ZURÜCK

Ein Spieler, der gerne am Netz spielt, sollte unbedingt eine hervorragende Fußarbeit beim Vor- und Zurücklaufen zeigen.

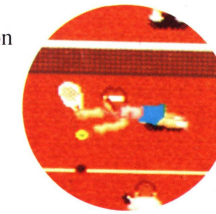
● RECHTS UND LINKS

Das schnelle Umschalten bei der Bewegung von rechts nach links order umgekehrt ist für jeden Spieler wichtig, will er die ideale Schlagposition einnehmen.



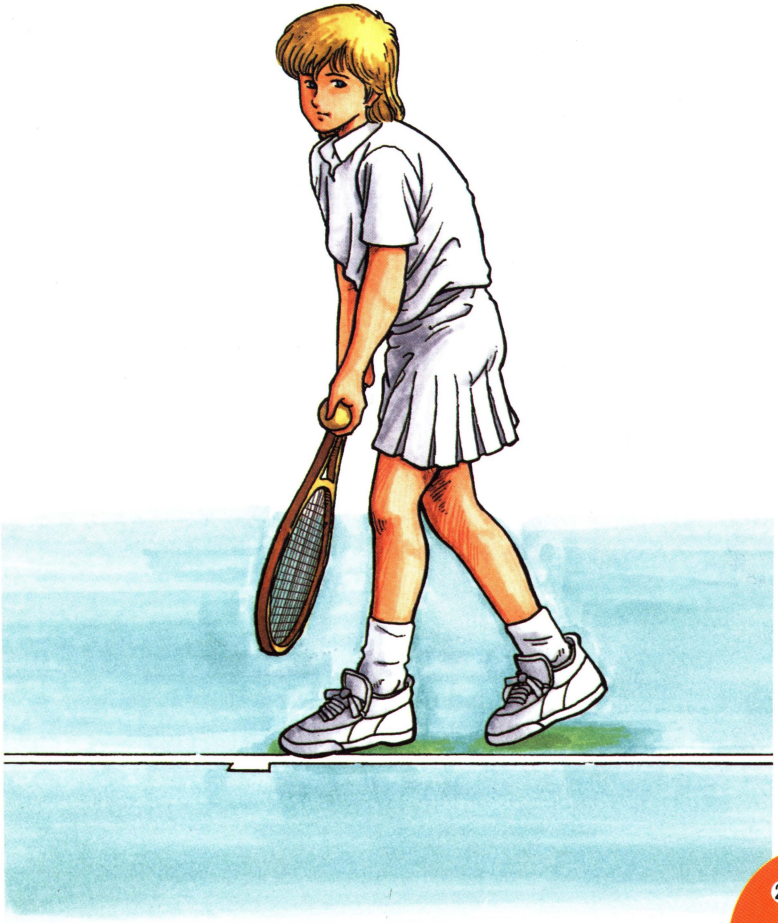
● HECHTSPRUNG

Ein schier unerreichbar erscheinender Ball kann von Spielern, die den Hechtsprung beherrschen, noch erreicht werden.



SPIELINTELLIGENZ

Dies ist ein besonders wichtiger Aspekt, wenn ein Spieler vom Computer kontrolliert wird. Damit wird jeder Spieler mit einer besonderen Stärke ausgestattet. Einige sind in der Lage, immer wieder Asse zu schlagen. Einige sind Serve-und-Volley-Spezialisten. Wieder andere kontern mit unglaublichen Passierschlägen. Selbstverständlich verfügt der Spieler, der von Dir kontrolliert wird, über Deine Spielintelligenz. Laß ihn also intelligente Schläge machen, die seine Fähigkeiten unterstützen.



Kurzbiographie der Spieler

Unter den folgenden Spielern und Spielerinnen kannst Du Deinen aussuchen. Jeder hat seine speziellen Stärken, also wähle Dir einen Spieler, der Dir am meisten entgegenkommt.

Die Damen

Amy

Sie ist eine Allroundspielerin, die über eine erstaunliche Kraft, aber auch hervorragende Technik verfügt. Ihre Fußarbeit ist sehr gut

Kim

Ein „alter Hase", die in den vielen Jahren, die sie schon Tennis spielt, etwas Kraft verloren hat. Allerdings, was einen kraftvollen Service und perfektes Netzspiel angeht, kann ihr keine etwas vormachen.

Lisa

Ihre beidhändigen Schläge werden von den meisten Spielerinnen der Welt gefürchtet. Ihre Fußarbeit ist exzellent.

Erin

Sie ist eine kraftvolle Spielerin, gut am Netz, aber auch hervorragend an der Grundlinie. Nur selten hat sie Probleme,einen Ball zu returnen.

Donna

Nur an ihrem Service muß sie noch etwas arbeiten, ansonsten verfügt sie über ein hervorragendes Tennisspiel. Sie spielt gut an der Grundlinie, macht sich aber auch nicht schlecht am Netz.

Debbie

Sie hat eine besondere Spezialität in ihrem Schlagrepertoire: Hohe Bälle, die die gegnerische Spielerin immer wieder im ungedeckten Feld kalt erwischen.

Colett

Sie ist eine ausgesprochene Grundlinienspezialistin. Ihre Schläge reissen niemanden vom Hocker, aber ihre zuverlässige Spielart ist hoch einzuschätzen.

Nancy

Mit ihrem starken Service und dem sehr guten Grundlinienspiel ist sie eine Spielerin, mit der immer zu rechnen ist.

Yuka

Das japanische Tennis-As ist eine überaus konstante Spielerin.

Barb

Erstaunlich, über wieviel Kraft diese Spielerin verfügt: Ihre Schläge sind überall gefürchtet.

Matt

Dieser erfahrene Spieler beherrscht erstaunliche Schläge und einen zuverlässigen Service. Seine Spezialität: Er kann aus jeder Situation heraus genau plazierte Passierschläge ausführen.

Brian

Er ist zwar nicht der kraftvollste Spieler, aber ansonsten zeigt er kaum eine Schwäche. Sein hervorragendes Netzspiel wird ergänzt durch einen Super-Service, Volley und Return.

Phil

Sein starker Service läßt ihn nie im Stich. Er ist ein echter Allrounder, der kraftvoll schlägt und im Sprungvolley brilliert.

John

Dieser Kraftprotz hat eine gefürchtete Vorhand. Aber auch seine beidhändige Rückhand gilt als phantastisch. Ein großartiger Grundlinienspieler.

Meyer

Seine Beharrlichkeit an der Grundlinie ist bewundernswert. Ein Allrounder, dem ein Platz vorne in der Rangliste sicher sein sollte.

Rich

Fast ein Genie am Netz! Er ist zwar nicht besonders kraftvoll, aber sein perfekter Volley und sein Spielwitz sind unvergleichlich.

Hiro

Ein perfekter Techniker! Der Japaner bringt fast jeden Ball zurück über das Netz. Seine Schläge sind unglaublich präzise.

Steve

Ein sehr ausgewogener Spieler, der sowohl über einen kraftvollen Service verfügt, sowie über ein gutes Netz- und Grundlinienspiel.

Rob

Sein ungeheuerlicher Service schießt wie eine Rakete über's Netz. Und auch seine anderen Schläge sind überdurchschnittlich. Allerdings hat er mental manchmal seine Probleme.

Mark

Weltbekannt wurde dieser Spieler mit einer ganz besonderen Spezialität: Sein unglaublich schneller Service.

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.

2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center
63760 Großostheim • (in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland